Ar tonelico II
アルトネリコ2
世界に響く少女たちの創造詩
メタファリカ
解説書
BANPRESTO

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

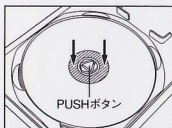
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

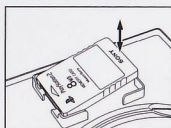
使用上のご注意

●このディスクは日本国内仕様(NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY)の"PlayStation 2"規格のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●プラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)でご利用される際に、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクとメモリーカードの取り出し／収納方法

ディスクやメモリーカードを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

●ディスク

取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード(別売)

取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

SLPS 25819

ごあいさつ

この度は“プレイステーション 2”専用ソフト『アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩(メタファリカ)』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの解説書をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみいただきますようお願いいたします。なお、この解説書は再発行いたしませんので大切に保管してください。

CONTENTS

物語紹介

大地が滅びた「死の雲海」にそびえる一本の塔に、
へばりつくように人々の住む地「メタ・ファルス」。
人々は謳うことによって大地を生み出すヒュムノス詩「メタファリカ」伝説を夢見て、
緑の肥沃な大地を紡ぐべく何度も挑戦したが、
その度に悉く「神」の存在によって阻止されていた。
神に支配された世界。
人々は生きる気力も希望も失って、日々の暮らしを強いられていた。
そんな中、大鐘堂と言われるこの世界を統治する組織に、新しい風が吹く。
アルフマン総統率いる新政府組織は、神との戦争を掲げ、
緑の大地を自らの手で紡ぐことを約束したのだ。
神の支配に辟易としていた民衆は、この新政府を熱を持って支持した。
神と人。
この地はどちらの手によって治められるのか。
そして、人々の悲願である緑の大地「メタファリカ」を紡ぐことが出来るのだろうか。

パスタリア

この地を治める「大鐘堂」がある都。
人工的に創られた滝によって水と緑が豊かな地だが、それを維持するために住民の数は限られている。
現在この街に入るためには、主人公「クロア」のように騎士隊に入るなど、この街にいる必然的理由が無いと入れない。
街の出入りを許可する「ネロプレート」という割り符が必要。

世界観

レーヴァテイル

レーヴァテイルとは、謳うことでその詩を「力」に変えることが出来る種族。
すなわち、謳うことで魔法を唱えることができるのである。
魔法である「詩」は、彼女たちの心の中にある「想い」から紡ぎ出される。
誰かを助けたい！ といった想いや、アイツが憎い… といった想いまで、様々な想いが詩を生み出し、それがそのまま力になるのだ。
しかし、レーヴァテイルにも欠点はある。彼女たちの殆どが、3ヶ月ごとに「延命剤」を投与しないと、高熱を発して死んでしまうのである。
レーヴァテイルには「オリジン」「β純血種」「第三世代」という3種が存在する。
オリジンとβ純血種は完全に「作られた生命」であり、第三世代はそれらと人間が結ばれて出来た娘に発症する。この中で延命剤が必要なのは、第三世代のみだが、β純血種などを作る技術が無くなった今となっては、世界中の殆どのレーヴァテイルが第三世代なのである。逆に、オリジンは世界で3体しか存在しないといわれている。

I.P.D暴走

400年前、神との戦争があった。
その時、神は人々に鉄槌を喰らわした。
それはレーヴァテイルを蝕む、恐ろしい感染症。
I.P.D.はレーヴァテイルにのみ発症し、発症すると精神を蝕まれ、魔法を暴発する。
その為、発症した場合、気絶させるなどして隔離するほか無い。
I.P.D.感染症の恐ろしいところは、その感染力。
感染体が発症すると、その周囲数十メートル圏内のレーヴァテイルは、高確率で連鎖発症する。
その為大鐘堂騎士隊は、住民の安全を維持するために、発症I.P.D.を確認して速やかに保護する役割を担っている。

ラクシャク

交易都市ラクシャク。
人工大地が陥没して骨だけになってしまった場所に人々が家を建て住んでいる町。
陥没しているその場所が、いい感じに飛空挺の発着バースとして機能し、街から下を見下ろせば、日々飛空挺が停泊しているという景色は壮観。
ヒロイン「瑠珈」の働き場もこの街にある。
鉄道なども乗り入れており、この世界の要所として存在している。

キャラクター紹介

クロア・バーテル

Chroah-Vatel

俺は「新緑の大地・メタファリカ」に憧れて
大鐘堂騎士隊に入隊した。
だけど今は…

この物語の主人公。
この地を治める「大鐘堂」という組織の下っ端騎士。
小さい頃に両親を失い、その後幼なじみの瑠珈の家の両親に世話になって生活していた。
成長するにつれ、メタファルスと新緑の大地への憧れを持つようになり、大鐘堂の騎士団へ入隊する。
最初は希望を持って入隊したが、様々な現実を目の当たりにされ、今では希望を失ってしまった。
入隊当時のような夢もなくなった彼にとって唯一の生き甲斐は、妹のような存在のココナだ。
瑠珈とは公認カップルだが、騎士になるために大鐘堂のあるパスタリアに引っ越してからは、しばらく逢っていない。

瑠珈・トゥルーリーワース

Luca-Truelywaath

は、はじめまして！瑠珈・トゥルーリーワースですっ！ダイバーズセラピストをさせていただいてますっ！

明朗快活で、元気な娘。
クロアの幼なじみで、クロアがパスタリアに引っ越すまでは近所に住んでいた。
幼馴染みのクロアとは、周りからは「お似合い」と言われる公認のカップル。
瑠珈は、自分のレーヴァテイル質を生かして、精神世界に人を入れて癒す「ダイバーズセラピ」という仕事を生業としている。一部ではいかがわしい仕事として白い目で見られ、パスタリア都市内ではインモラルな為営業禁止にされている職業だ。
ラクシャクの街で働いており、人当たりがいいせいか、街の人々に好かれている。

クローシェ・レーテル・パスタリエ

Chroche-Latel-Pastalie

メタ・ファルスで「最も尊い命」といわれている娘。
周りからの羨望の眼差しを一手に受けている、大地を紡ぐ御子。
御子としての人気も、歴代の中で特に高い。
彼女の演説が大変熱意があるものであることと、マンネリ化した世の中に活を入れた（神との戦争を提示している）御子として、人々の期待を一身に受けている。
ずっと一人で宮殿にいたため、非常に世間知らず。

キャラクター紹介

ココナ・バーテル

Cocona-Vatel

**クロはどうしてこう、
女心がわからないかなぁ！
もう、ぷーだよ、ぷー！**

クロアが養っている女の子。
クロアが16歳の時、旧市街区で大規模なI.P.D.暴走が勃発、沢山の死者を出す事件があり、その時親を失い独り身だったココナをクロアが養うことにした。
運動能力が高く、異例であるがクロアと共に騎士隊活動を許されている。

レグリス・ブランシェスカ

Legris-Branchesca

**我々大鐘堂騎士隊の使命は、
御子様をお護りすること。
その事を片時も忘れるな。**

パスタリア一般下層階級住居地域出身。
騎士隊の長にして、人々の治安を護る軍隊を取り仕切る幹部。
入隊試験の時にクロアの素質を見抜いたのは彼で、今なお肩入れし続けている。

アマリエ・ジェラード

Amarie-Jerhad

よかったら、
あたしも連れて行ってくれないかな？
これでも弓には自信あるの！

レンジャー稼業の冒険者おねえさん。
ライアーの演奏がとても上手で、レンジャーの傍ら、町や村でライアーを演奏して少しばかりのお金を稼ぐ。
そのライアーは武器でもあり、弓になったり剣になったりと、なかなか油断できない装備となっている。

聆紗・トゥルーリーワース

Reisya-Truelywaath

さて、お夕飯の準備をしなくちゃ。
粗末な物ですが、
良ければ召し上がってくださいな。

瑠珈の母親。
現在はミント区に、瑠珈と2人で住んでいる。
まだ瑠珈が幼い頃に、瑠珈の妹「聆珈（れいか）」をI.P.D.感染症で失い、その時に夫のバッツをも失う。

大鐘堂とは

この地を治める政府機関。
大鐘堂は本来、教皇と言われる政治的なトップと、御子と言われる神の声を聴く者によって統治されていた。神の声を聴く御子の言葉は絶対であり、それが幸いしてこの世界はここ400年ほど、大きな動乱もなかった。しかし、約20年前、一政治官であったアルフマンによって起こされたクーデターがきっかけで、大鐘堂は体制を180度変更する。
自らを総統と名乗るアルフマンは現在、御子クローシェと共に、神との戦争を掲げている。
神の御心にそぐわない政治は、大鐘堂700年の歴史始まって以来である。

アルフマン・ウラノス
Alfman-Uranous

大鐘堂の現行トップ。
先代教皇没後クーデターを起こし、自らが大鐘堂のトップとなり「神との戦争」を掲げ、民衆を扇動している。
700年経った今も大陸メタファリカを紡げない大鐘堂にシビレを切らしていた民衆は、アルフマン政権がメタファリカを紡ぐのではないかと期待している。

ドクター・ラウドネス
Dr.Roudness

緑の大地メタファリカの実現に魂を燃やす、生粋の研究者。
音科学やロストテクノロジーに精通しており、頭はかなりいいみたいだが、如何せん性格に問題があるようだ。
ウワサでは、アルフマン政治は実質ラウドネスが全て決定しているとも言われている。

神聖政府軍とは

アルフマンがクーデターを起こす前、大鐘堂には教皇を中心とした政権があった。
神聖政府軍は、クーデター政権である現行大鐘堂から、歴史有る以前の教皇政治を取り戻そうとする人々が集まっているレジスタンス集団。
現在の大鐘堂が掲げる「神との戦争」を批判し、昔からの「神との共存」を掲げる。
近年、教皇の正統な血筋と言う男が神聖政府軍を率いるようになり、更に「神」より「神の使い」が遣わされたことで、下火だった活動に一気に火がついた。
大鐘堂の騎士が「白い鎧」を着ているのに対し、こちらは「蒼い鎧」が象徴的。

タルガーナ皇太子

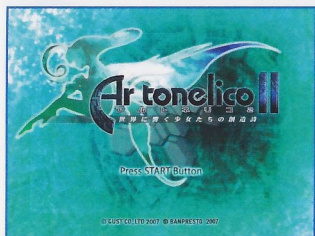
Targana

「アルフマン政権」と敵対する勢力「神聖政府軍」のトップでありカリスマ。
その実は、アルフマン政権の前まで続いていたパスタリア教皇政治の、教皇の正統な血筋。
タルガーナの夢は、現体制の崩壊と、教皇家によるパスタリア政治の復活である。
その為、同じく現体制に反発するチェスターと手を組み、神聖政府軍を立ち上げた。

チェスター・ル・ウィノア

Chestar-Lu-Whinoah

「神聖政府軍」の、実働部隊トップ。
神をも畏れぬ悪政を敷く現政権に立ち向かうよう、民衆を奮い起こす。
常に冷静沈着、人間とは思えないほど取り乱すことがない。
機械のように冷徹に、そして正確に、自らの組んだ作戦を遂行していく。

ゲームの始め方

“プレイステーション 2”の電源を入れた後、ディスクをセットしてください。
オープニングデモ終了後、タイトル画面でSTARTボタンを押すと以下の項目が表示されます。
オープニングデモはSTARTボタンでスキップできます。

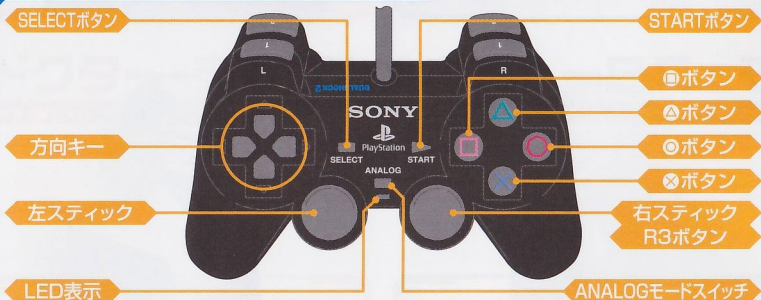
New Game

初めからゲームをプレイします。

Load Game

ゲーム中にセーブしたデータを読み込んでゲームの続きをプレイします。

セーブされたデータの一覧が表示されますので、方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
※本ソフトのセーブデータが記録されている“プレイステーション 2”専用メモリーカード(8MB)がMEMORY CARD差込口1にセットされていないと表示されません。

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

基本の操作

方向キー・左スティック…主人公の移動・項目の選択
◎ボタン……………………決定・進む
⊗ボタン……………………キャンセル・戻る
※状況に応じて操作方法が変わります。
その他の操作は、各項目の操作説明をご覧ください。

※このゲームはアナログコントローラの振動機能に対応しています。振動機能のON/OFFは「System」の「振動」で切り替えてください。
※LED表示は常に赤色(アナログモード)です。
※コントローラ端子1のみ使用します。
※アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用。

System

Difficulty

ゲーム中の、戦闘の難易度を変更する事ができます。
戦闘が難しいと感じたり、ストーリーを主に楽しみたい場合はシステム画面内の<Difficulty>を「NORMAL」から「EASY」に変更すれば、戦闘が易しくなります。

ゲームのプレイ環境の変更ができます。
※「System」の内容は、ゲーム内でもメニュー画面の「システム」コマンドで変更する事ができます。

文字表示
メッセージウインドウに表示される文章のスピードを変えることができます。

振動
振動機能のON/OFFを切り替えることができます。

音声
イベント中に流れる音声の音量調節ができます。

BGM
BGMの音量調整ができます。

効果音
効果音の音量調整ができます。

ムービー
ムービー再生時の音量調節ができます。

サウンド
ステレオ、ドルビープロロジックⅡ、ドルビーデジタル5.1chの中から選択します。
ご使用の音響環境に合わせて設定してください。

ドルビーデジタル&ドルビープロロジックⅡ 設定について

本ゲームはドルビーデジタル、ドルビープロロジックⅡに対応しています。
「ドルビーデジタル／ドルビープロロジックⅡ、ドルビープロロジック対応サウンドシステム」をお持ちの方はconfig、もしくは設定の「サウンド」の項目で「ドルビープロロジックⅡ」「ドルビーデジタル5.1ch」を選択することで、より一層迫力のあるサウンドを楽しめます。

●ドルビープロロジックⅡ DOLBY PRO LOGIC Ⅱ

本作の音声部分は、ドルビープロロジックⅡに対応しています。ゲーム機とサウンドシステムを接続の上、ご家庭のオーディオ機器を「Dolby Pro Logic Ⅱモード」に設定してください。

●ドルビーデジタル5.1ch DOLBY DIGITAL

本作では、オープニング、ゲーム中のムービーパート等、一部箇所でドルビーデジタルによる5.1chサラウンドに対応しています。
「Dolby Digital」対応機器をお持ちの方は、ムービーなど一部の音声は「Dolby Digital」で、その他の音声は「Dolby Pro Logic Ⅱ」で再生されます。

注意!!

システムで「ドルビーデジタル5.1ch」を選択した場合は、本体のAV MULTI OUT(AVマルチ出力)端子またはDIGITAL OUT(OPTICAL)(光デジタル出力)端子から、ドルビーデジタルとPCM音声の自動切り替え機能がある「ドルビーデジタル」対応オーディオ機器に接続します。マニュアルをご覧の上、接続した機器の設定を「Auto detect(自動切替)モード」に設定して下さい。お持ちの機器が「ドルビーデジタル」に対応していない場合は、サウンドの設定は「ステレオ」もしくは「ドルビーサラウンド」を選択してください。(間違えやすいのですが DOLBY SURROUND と描かれたオーディオ機器は、ドルビーデジタル対応機器ではありません。ドルビーデジタル対応機器には、必ず DOLBY DIGITAL のロゴが描かれています。くれぐれもお間違えのないよう、ご注意ください。)

フィールド説明

冒険はフィールドマップ画面で進められます。
各フィールドマップはワールドマップ画面で繋がっていて、街などにもワールドマップから入る事ができます。
街の中はタウンマップ画面として表示され、各施設に直接行けるようになっています。

ワールドマップ

街やフィールドへの移動はワールドマップ画面で行います。
方向キーで主人公を移動させます。選択中は敵に会いません。

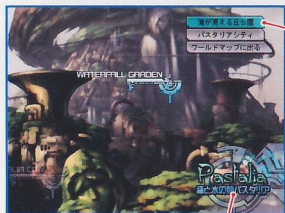
現在地の地名（◎ボタンを押すと入る）

移動先の候補（矢印と同じ方向に方向キーを押すと現在地を移動）

ワールドマップ画面の操作

方向キー……………………移動先の変更
右・左スティック………視点移動
R3ボタン…………………視点ズーム
◎ボタン……………………移動先決定

タウンマップ

タウンマップでは、移動できる場所の候補が画面上部に表示されます。
選択されている候補で◎ボタンを押すと、その場所に入る事ができます。

移動先の候補（移動先を選択し、◎ボタンを押すと入る）

現在いる土地の地名

タウンマップ画面の操作

方向キー……移動先の変更
◎ボタン……移動先決定
△ボタン……メニュー画面呼び出し

フィールドマップの歩き方①

街の中や、郊外の森などに入るとフィールドマップ画面になります。
方向キーまたは左スティックで主人公を移動させ、人に話しかけて情報を得たり、買い物をしたり、アイテムを手に入れたりする事ができます。
また、街の外などでは移動中に敵と出会う事があります。

キャンプサークル（→P18）　エンカウントバー

フィールドマップ画面の操作

方向キー＆左スティック……主人公の移動
◎ボタン……………………話しかける・調べる
△ボタン……………………メニュー画面呼び出し
STARTボタン…………簡易マップを表示
SELECTボタン…………ラクラシステム表示
（物語が進むと使用できるようになります）

話す・調べる

街などで人の方向を向いて◎ボタンで、話す事ができます。
また宝箱など、フィールドに設置されたものに対し◎ボタンで調べる事ができます。

歩く・走る

左スティックを少し倒すと歩き、方向キーを押すか左スティックを大きく倒すと走ります。

エンカウントバー

ダンジョンなどの敵が現れるフィールドでは、敵の出現率をバーの色で判断できます。バーは歩くごとに青から赤に変わっていき、バーが赤いほど敵の出現率が上がります。
また、フィールドで出現する敵の数が決まっており、敵を倒すごとにバーが減っていき、空の状態になると敵が出現しなくなります。

※現在いるフィールドからワールドマップ画面などに出ると、エンカウントバーはリセットされます。

フィールドでのあれこれ

トークマターを見つけたら手に入れましょう。
宿会話（→P20）での話題が増えます！

青いフキダシの会話は、立ち聞きできる事があります。その場を離れずに聞いてみましょう。

！マークが出るものに対しては◎ボタンで調べる事ができます。

フィールド説明

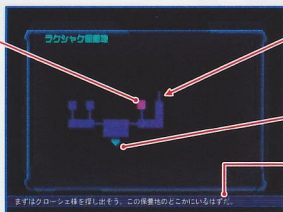
フィールドマップの歩き方②

簡易マップ

フィールド画面でSTARTボタンを押すと、現在いるフィールドの全体マップが表示されます。
初めは何も表示されていませんが、フィールドを進むごとに自動的に書き込まれていきます。
※簡易マップが表示されない場所もあります。

ラクシャク保護地

まずはクローシェ様を探し出そう。この保護地のどこかにいるはずだ。

現在位置

この先に進めるが、まだ行っていない事を表しています。（この場合は画面奥側に進める）

別のマップなどに移動

このエリアで今やるべき事がある場合に簡単な説明が表示されます。

※マップの上方向がフィールド画面の奥側、マップの下方向がフィールド画面の手前側を表しています。

キャンプサークル

フィールドマップには「キャンプサークル」と呼ばれる円陣が存在します。
これまでの冒険の内容を記録したり、現在の目的を確認したり、HPを回復したりと様々なことができます。
近付いて！マークを出し、◎ボタンを押すとキャンプのメニューが表示されます。

やすむ

仲間のHP・MPを回復させます。ヒロイン達と会話する事もあります。（宿会話 →P20）

デュアルストール

デュアルストール（→P21）を行う事ができます。（物語が進行すると選べるようになります）

今の目的は？

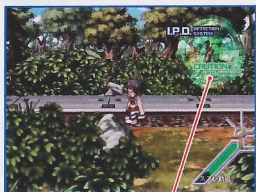
現在の目的をキャラクター達が語ってくれます。

セーブ

現在の状況を保存する事ができます。
保存するファイルを方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定します。

ロード

以前に保存した状況を呼び出す事ができます。
読み込むファイルを方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定します。

ラクラシステム

暴走中の I.P.D.を探知し、保護するシステムです。
フィールド探索中にレーダーが反応したら、そのフィールドに暴走中の I.P.D.がいることを示します。
フィールド画面の右上に表示されている I.P.D.DS（DetectionSystem）の状態を見ながら、I.P.D.のいる場所を探し出して戦闘に勝利すれば、I.P.D.の保護が完了します。
そのほか、I.P.D.の出現情報を調べる事もできます。
※ラクラシステム関連は、物語が進むと使えるようになります。

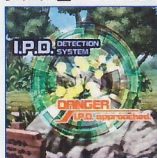
I.P.D.DS

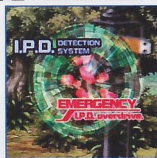
I.P.D.DS（レーダー）の見かた

I.P.D.DS（レーダー）は I.P.D.のいるマップに近付くと、色が3段階に変化します。

緑色：CAUTION

そのエリア全体のどこかにI.P.D.がいることを示します。I.P.D.のいるマップまでは、まだかなり余裕があります。

オレンジ色：DANGER

I.P.D.のいるマップに近づいています。

赤色：EMERGENCY

隣接するマップのいずれかにI.P.D.がいることを示します。

I.P.D情報の確認

フィールド画面でSELECTボタンを押すと、I.P.D情報を確認する事ができます。

- ●地域情報…現在いるエリアに、何体の I.P.D.がいるかを表示します。
- ●全体情報… I.P.D.が出現するエリアの幾つかを確認することができます。

レプレキアシステムとは!?

保護したI.P.D.レーヴァテイル達の力を借りて詩魔法を束ね、強大な力で敵を殲滅するシステムが「レプレキア」です。彼女達の協力を得られるようになるには、どうすればよいのでしょうか…!？

集う人数が多くなればなるほど「レプレキア」の威力は増大する!？

様々な個性を持った I.P.D.レーヴァテイル達を保護して、協力を仰ぎましょう！

フィールド説明

フィールドマップの歩き方③

宿屋 ＜宿会話・トークマター＞

街の中などにある宿屋では、キャンプサークルと同様に休んで体力を回復したり、デュアルストール（→P21）を行ったり、セーブ・ロードを行ったりできます。

やすむ

仲間のHP・MPを回復させます。
ヒロイン達と会話する事もあります。

デュアルストール

デュアルストール（→P21）を行う事ができます。
（物語が進行すると選べるようになります）

今の目的は？

現在の目的をキャラクター達が語ってくれます。

セーブ

現在の状況を保存する事ができます。
保存するファイルを方向キーの上下で選択し、◉ボタンで決定します。

ロード

以前に保存した状況を呼び出す事ができます。
読み込むファイルを方向キーの上下で選択し、◉ボタンで決定します。

宿会話 ＜トークマター＞

宿屋やキャンプサークルで「やすむ」を選ぶと、ヒロイン達と会話できる事があります。
会話の進行度がコスモスフィア（→P22）の進行度に影響しますので、なるべく頻繁に彼女達と話をして親交を深めましょう。
会話の話題の事を「トークマター」と呼び、物語の過程で自然に入手できるほか、フィールド上でも入手できます。（→P17）
ヒロイン達に関係して発生する特別なトークマターの事を「ヒロインマター」といい、ヒロイン同士のシンクロ率に連動しています。（→P27）

＜宿会話終了画面＞

コスモスフィアの進行度
青：ダイブ可能なレベル
赤：上のレベルをクリアしたがまだダイブできないレベル
無色：ダイブができないレベル

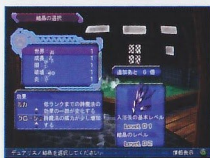
青の横列が全て埋まると、そのレベルのコスモスフィアにダイブできるようになります。

例）右図の場合、レベル2のトークマターをあと2個以上入手して会話を終えないと、レベル2のコスモスフィアにダイブできません。

デュアルストール

デュアルストールとは、デュアリスノ結晶をお風呂に沈め、ヒロイン達が一緒に入って体を温めて力を得る手段の事です。宿屋やキャンプサークルで入る事ができます。

※ヒロインのレベルは、デュアルストールでのみ上げる事ができます。

デュアルストールの手順

●使用するデュアリスノ結晶を選択

使用するデュアリスノ結晶を選択・決定し、浴槽に入れる場所を方向キーで選択・決定します。

※お風呂に入れられる結晶の数は、ヒロインの人数×3個までです。

結晶を選択した後、「次のフェーズへ」を選んで次に進みます。

●ヒロインの配置

ヒロインが最初に入っている位置を方向キーで選択・決定します。

配置が決まると次に進みます。

●お風呂用の小物の選択

お風呂に入れる小物を持っている場合は、入れる事ができます。

（小物や入浴剤を入れると、ヒロイン同士の会話のネタになったり、追加効果を与える事があります）

入れる小物を選択・決定し、入れる場所を方向キーで選択・決定します。

●入浴剤の選択

お風呂に入れる入浴剤を選択・決定します。

全て選択した後、「次のフェーズへ」を選ぶと入浴を始めます。

●入浴中…

入浴中はヒロイン達の様子などが表示されます。

入浴中に一定の条件を満たすと、ヒロインの上に「！」のアイコンが表示されます。表示されている間に◎ボタンを押すとイベントが起こります。

●入浴結果確認

デュアルストールの結果が表示されます。

フィールド説明

フィールドマップの歩き方④

ダイブ屋 <ダイブ>

街の中などにあるダイブ屋では、レーヴァテイルの精神世界に入る「ダイブ」を行う事ができます。彼女達の精神世界を冒険し絆を深める事ができれば、新たな詩魔法を紡ぎ出してくれるでしょう。

ダイブの手順とコスモスフィアの歩き方

初めにダイブ屋でダイブ対象となるヒロインを選択・決定し、ダイブを開始します。
(ダイブは有料で、入るレベルが深くなるほど高額になります)

ダイブに成功すると、コスモスフィアに入ります。
コスモスフィアとは、レーヴァテイルの心の中にある世界の事です。
この世界を冒険し、時に様々な選択をしながら彼女達の悩みを解決していきます。
冒険の過程で新たな詩魔法が紡がれる事もあります。

コスモスフィアでの操作

方向キー…主人公の移動　◎ボタン…ポインタに入る　⊗ボタン…コスモスフィアから出る

- ポインタに入るにはDP（ダイブポイント）が必要になります。コスモスフィアでの冒険の過程でDPを消費する場面もあります。DPは戦闘に勝利すると入手できますので、普段から戦闘をこなして集めておきましょう。
- コスモスフィアの中では時間が進みません。冒険の途中でDPが無くなったり選択肢を間違えたりしてダイブを中断しても、ダイブをやり直せばいつでもその時点から再開できます。

そのレベルでの悩みを全て解決できると、彼女達の精神が成長して心が少し開かれ「パラダイムシフト」という現象が発生します。発生したポイントに入る事でそのレベルはクリアーとなり、次のレベルに進めるようになります。

各ショップ

武器屋や雑貨屋など、様々な商店が存在します。店主に話しかけると購入などができます。

購入

商品の一覧から欲しいものを選択・決定し、購入個数を決めて購入します。

購入時の操作

方向キーの上下…選択
方向キーの左右…購入個数変更
◎ボタン…………決定
⊗ボタン…………キャンセル
△ボタン…………詳細表示切り替え

売却

所持しているアイテムの一覧から売るものを選択・決定し、売却個数を決めて売ります。

売却時の操作

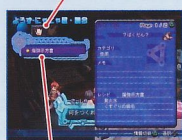
方向キーの上下…選択
方向キーの左右…所持品のカテゴリー切り替え・売却個数変更
◎ボタン…………決定
⊗ボタン…………キャンセル
△ボタン…………詳細表示切り替え

ショップ調合

ショップ調合とは、様々なアイテム同士を掛け合わせて、全く新しいアイテムを作り出す事です。商店などの様々な施設で行えます。

ショップ調合の手順

1.レシピカードと手伝うヒロインを選択する

調合を行うには作成するものと素材が記載されている「レシピカード」というものが必要です。
調合を行う施設によっては、作業を手伝うヒロインを選べます。
レシピカードと手伝うヒロインをそれぞれ選択し、◎ボタンで決定して先に進みます。

2.素材の確認と作成個数の選択

素材が揃っている場合は素材の使用個数と所持総数が表示されます。
作成する個数を選択し、◎ボタンで決定して先に進みます。

※作成に必要な素材が別のもので代用できる場合は使用する素材を選択した後、作成個数を選択します。

3.調合中…

調合作業は、店主を含めた3人で行います。

4.完成！

同じレシピカードでも手伝うヒロインが変わると、全く別のものが完成する場合があります。

※店によって調合できるものが違います。
※調合に成功したものは、その後そのお店で購入できるようになります。

メニュー画面

メニュー画面では、アイテムを使ったり、武器や防具を装備したり、様々な設定を行うことができます。
メニュー画面はフィールドマップ画面などで△ボタンを押すことで、いつでも自由に開くことができます。

メインメニュー

初めにメインメニュー画面が表示されます。
方向キーの上下で各コマンド項目を選択・決定して、それぞれのコマンド画面に入ります。

各コマンド項目：
それぞれのコマンドの説明は
P24～27を参照してください。

キャラクターウィンドウ：
以下の説明を参照してください。

DP/SP/シンクロレベル：
以下の説明を参照してください。

現在の所持金

現在までのトータルプレイ時間

キャラクターウィンドウ

キャラクターの簡単な情報を表示します。

＜前衛の場合＞

キャラクター名
現在のレベル
体力を表す数値（現在の数値/最大値）
次のレベルまでに必要な経験値

＜後衛の場合＞

キャラクター名
現在のレベル
体力を表す数値（現在の数値/最大値）
精神力を表す数値（現在の数値/最大値）

DP/SP/シンクロレベル

ヒロインそれぞれが獲得しているDP（ダイブポイント）とSP（スフィアポイント）を表示します。この項目を選択・決定すると、シンクロレベル画面が開きます。（→P27）
※SPは物語が進むと使用できるようになります。

メニュー画面の操作

方向キーの上下…項目の選択
方向キーの左右…カテゴリーの選択
◎ボタン…………項目の決定
⊗ボタン…………キャンセル・一つ前に戻る
△ボタン…………特定の項目でページ切り替え

各種用語集

ステータス画面に表示されるデータの中で、特に重要なものを解説します。

「HP」…キャラクターの持つ体力。ゼロになると戦闘不能になります。
「MP」…レーヴァテイルの持つ精神力。ゼロになると詩を謳い続けられなくなります。
「exp」…経験値。一定の数値になるとキャラクターが成長し、レベルが上がります。
「Burst Variation」…詩魔法のバースト値（→P31）上昇率の時間あたりのグラフです。
「HARMONICS」…戦闘中のハーモニクス（→P32）上昇率。波が大きいほど上昇率が高いです。
「MD-REGIST(MD) ?%」…数値が高いほど、詩魔法詠唱中のMP消費量が少なくなります。
「REDUCIATE ?%」…青魔法で溜めたバーストゲージを、赤魔法に切り替えた際のバーストゲージの継承率です。
「進化傾向」…この詩魔法へレベルアップするために必要な条件です。
「REC.Burst」…この数値以上にバースト値を上げると詩魔法がレベルアップしやすくなります。
「Max Burst」…今までの戦闘で溜めた事のあるバースト値の最高記録です。
「Max Damage」…今までの戦闘で敵に与えた事のあるダメージの最高記録です。

コマンド：アイテム

現在所持している各種アイテムやレシピカードが表示されます。

※一度でも入手はしたが、現在所持していないアイテムは0個として表示されます。

材料
現在所有している調合に使用する材料の一覧を見ることができます。

使用
キャラクターや敵に使用できるアイテムの一覧を表示し、使用できます。使用方法は下段を参照してください。

装備
現在所有している装備品の一覧を見ることができます。

イベント
イベントで獲得したアイテムの一覧を見ることができます。

D－結晶
現在所有しているデュアリスノ結晶の一覧を見ることができます。

アイテムの使用方法
使用したいアイテムを方向キーの上下で選択・決定し、次に使用する対象のキャラクターを選択・決定して使用します。

コマンド：詩魔法

現在使用できる詩魔法と、それぞれの詳細を確認できます。（ヒロインが仲間になってから表示されます）

<詩魔法ツリー選択>

ヒロインを方向キーの左右で選択し、詩魔法ツリーを方向キーの上下で選択・決定します。

<詩魔法ツリー表示>

詩魔法ツリー内で見たい詩魔法を方向キーで選択・決定します。

<詩魔法の詳細>

詩魔法単体の各種データが表示されます。

コマンド：装備

装備品を変更する事ができます。
初めに装備を変更したいキャラクターを選択・決定して、装備変更画面に入ります。

<装備変更画面>

変更したい装備のカテゴリーを方向キーの上下で選択・決定します。

変更したい装備品を方向キーの上下で選択・決定します。

<レーヴァテイルの場合>

武器を装備できない代わりにコスチュームを変更できます。

メニュー画面

コマンド：隊列

戦闘時の並び順を変更できます。　（ヒロインが仲間になってから表示されます）

並び順を変更したいキャラクターを方向キーで選択・決定した後、入れ替わるキャラクターを選択・決定します。
前衛・後衛それぞれにキャラクターが3人以上いる場合は、戦闘に参加するキャラクターと待機するキャラクターを選択できます。

パートナー同士の相性

ゲージの色でお互いの相性が判断できます。
相性が良いと様々な効果が期待できます。

良い
普通
悪い

コマンド：ステータス

パーティーキャラクターの各種ステータスを確認できます。
初めに見たいキャラクターを選択・決定して、ステータス画面に入ります。
（△ボタンで情報が切り替わります）

<前衛の場合>

装備品や各種ステータスが表示されます。

プロフィールが表示されます。

使用できるスキルの詳細が表示されます。方向キーの上下で表示するスキルを選びます。

<ヒロインの場合>　※各項目は物語の進行にあわせて順次、確認できるようになります。

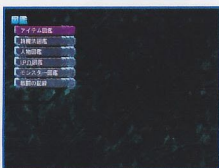
装備品や各種ステータスが表示されます。

プロフィールが表示されます。

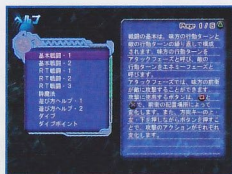
デュアルストールによってしみ込んだデュアリスノ結晶が表示されます。

コスモスフィアとトークマターの達成状況が表示されます。

コマンド：図鑑

今までに入手した各種の情報を確認できます。

アイテム図鑑	今までに入手した事のある、アイテムや装備の詳細を確認できます。
詩魔法図鑑	今までに謳えるようになった、詩魔法の詳細を確認できます。
人物図鑑	今までに出会ったりした人物の詳細を確認できます。
I.P.D.図鑑	今までに保護したI.P.D.の一覧が表示されます。
モンスター図鑑	今までに遭遇した事のある、モンスターなどの詳細を確認できます。
戦闘の記録	ヒロイン達の戦闘の記録が表示されます。

コマンド：ヘルプを見る

ゲーム中の各種解説を確認する事ができます。
ヘルプは物語が進むたびに追加されていきますので、時々確認してみましょう。

ゲームの遊び方に関する解説が表示される「遊び方ヘルプ」と、物語の世界に関する解説が表示される「世界設定用語集」があります。

コマンド：システム

ゲームのプレイ環境の変更ができます。
※「システム」の内容は、タイトル画面メニューの「System」（→P15）のものと同じです。

戦闘難易度の変更

ゲーム中の、戦闘の難易度を変更する事ができます。
戦闘が難しいと感じたり、ストーリーを主に楽しみたい場合はシステム画面内の<Difficulty>を「NORMAL」から「EASY」に変更すれば、戦闘が易しくなります。

シンクロレベル

（デュアルストールが可能になってから表示されます）

メインメニュー画面の「DP/SP/シンクロレベル」を選択・決定すると、ヒロイン達のシンクロレベルや、ヒロインマターの一覧表が表示されます。

ヒロイン同士のシンクロレベルが高くなるとお互いのシンクロ率が上がり、戦闘中に「シンクロニティ（→P32）」が発生しやすくなります。
シンクロレベルは、物語中にヒロインマターが発生する事で徐々に高くなっていきます。

戦闘の説明

フィールドマップなどで敵と遭遇すると、戦闘画面に移ります。
画面の見方やルールなどを把握して、戦闘を有利に進めましょう。

戦闘画面

ステータス：戦闘に参加しているキャラクターのHPやステータス異常などを表示します。

敵

バーストゲージ：
詩魔法のバースト値(→P31)を表示します。ゲージ１本分が1000%です。

フェイズタイムゲージ：
アタックフェイズの残り時間を表示します。

エモーションインジケーター：
ヒロインの現在の要求を表示します。

ハーモニクスゲージ：
ヒロイン同士の絆の強さを表示します。

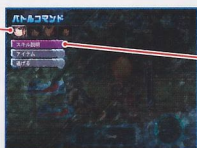
アクションレベル（奥側）**：**
前衛（奥側）のアクションレベルを表示します。

アクションレベル（手前側）**：**
前衛（手前側）のアクションレベルを表示します。

戦闘画面の操作

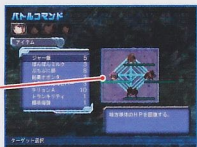
方向キー＆左スティック	前衛アクション選択 （アタックフェイズ時に各方向を入力しながら■・✕ボタンを押して決定）
○ボタン	詩魔法選択画面を表示/詩魔法発動（赤魔法詠唱中の場合）
△ボタン	バトルコマンドを表示（アタックフェイズ時）
□ボタン	奥側の前衛アクション決定（アタックフェイズ時） 奥側の後衛をガード（ディフェンドフェイズ時）
✕ボタン	手前側の前衛アクション決定（アタックフェイズ時） 手前側の後衛をガード（ディフェンドフェイズ時）
STARTボタン	ポーズ（一時停止）

バトルコマンド

アタックフェイズ中に△ボタンを押すとバトルコマンドが表示され、各キャラクターに行動を指示する事ができます。

前衛の場合

スキル説明……スキル技の詳細を見る事ができます。
アイテム………所持しているアイテムを使用します。使用するアイテムを選択・決定し、使用する対象を選択・決定します。
逃げる…………戦闘から逃げ出します。
※一部の敵からは逃げられない場合があります。

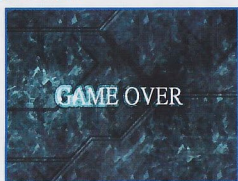
後衛の場合

ターゲット指示…前衛へ攻撃対象の指示を出します。ヒロイン毎に表示されるコマンド内容が違います。ターゲット指示のコマンドから「集中攻撃」を選択した場合は、更に攻撃対象を選択します。（奥側と手前側の前衛は、同じ対象を攻撃します）
逃げる…………戦闘から逃げ出します。
※一部の敵からは逃げられない場合があります。

戦闘の基本ルール

敵を全滅させるか、戦闘に参加している味方キャラクター全員が戦闘不能（＝HPが0の状態）になるかで勝敗が決まります。

勝利

遭遇した敵を全て倒すと、プレイヤー側の勝利となります。
戦闘に勝利すると経験値やリーフ（お金）を獲得し、アイテムを手に入れることができます。
※戦闘終了時に戦闘不能になっているキャラクターは経験値が半分になります。
戦闘終了後の戦闘結果画面では、獲得した経験値などの情報が表示されます。（詳細→P34）
※戦闘の内容でランクが決定し、獲得DPや獲得アイテムが変化します。

敗北

戦闘に参加している味方キャラクター全員のHPが0になり戦闘不能となると、全滅＝ゲームオーバーとなります。

アタックフェイズとディフェンドフェイズ

戦闘は、こちらから攻撃を仕掛ける「Attack Phase（アタックフェイズ）」と敵からの攻撃に耐える「Defend Phase（ディフェンドフェイズ）」を繰り返して進めます。
戦闘はリアルタイムで進みます。状況を常に把握し、的確に攻撃・防御しましょう！
（各種メニューを開いている時には時間が止まります）

前衛はパートナーを守りつつ敵を攻撃し、
後衛のレーヴァテイルはひたすらに詩魔法を謳い、詩の力で一気に敵を殲滅します。

<アタックフェイズ>

前衛は後衛の要求をかなえつつ、ガンガン攻撃！
後衛は詩魔法をひたすら謳い、威力を高めよう！
詩魔法で全体をサポートするのも忘れずに！

<ディフェンドフェイズ>

前衛の仕事はパートナーを護り抜く事！
敵からの攻撃を確実にブロックしよう！

戦闘の説明

アタックフェイズで できる事

前衛は敵を攻撃し、後衛（ヒロイン）は詩魔法を謳って全体を攻撃・補助する事ができます。
戦闘メニュー（→P28）から各キャラクターに指示を出す事もできます。

前衛ができる事

前衛は3種類の攻撃と、パートナーのヒロインのケアを行えます。

アクション
前衛（奥側）……◻ボタン
前衛（手前側）…✕ボタン

3種類の攻撃とケア
方向キーの上下左右を押しながら、奥側・手前側のアクションに対応したボタンを押す事で、3種類の攻撃とケアを選択・発動させる事ができます。

通常攻撃 <ハーモニック>	↑＋アクション	オーソドックスな攻撃
決死攻撃 <バーステック>	←＋アクション	危険を顧みない攻撃
牽制攻撃 <サイコロジカル>	↓＋アクション	敵の目をそらすような攻撃
パートナーを気遣う <ケア>	→＋アクション	パートナーのMPを回復

※3種類の攻撃とケアの選択は、パートナーのヒロインに影響を与えます。
　詳しくは「エモーションインジケーター（→P32）」を参照してください。

アクションレベルとスキル技

スキルゲージ　アクションレベル

インジケーターの要素を何回か満たすことで、前衛のゲージに色が付いていき、完全に色がついたら強力なスキル技が使用できるようになります。

●特殊な条件が整う事で発動するスキルも存在します。

<クロアの「インフィニティ・スラスト」>

戦闘中にエモーションインジケーターを一定回数満たす事で…

インフィニティ・スラストが発動！

後衛ができる事

後衛のヒロインは、1つの詩魔法を2人で声を合わせて謳います。
(1人で謳う事もできますが、2人で謳う事でよりスピードアップします)
戦闘中にヒロインが行える事は詩魔法を謳う事だけですが、その威力は絶大です。

詩魔法の謳い方

詩魔法は、◎ボタンを押すと表示される詩魔法選択画面から選択する事で、詠唱・発動させる事ができます。(戦闘開始時にも、詩魔法選択画面が表示されます)
※戦闘が始まってから詩を謳う指示を出さなければ、ヒロインは何もしないまま戦闘を終えてしまいます。
※戦闘に参加しているヒロインが2人いる場合は、1人が謳う詩魔法にもう1人が声を合わせて謳います。

<詩魔法(赤魔法)発動までの流れ>

詩魔法選択画面から謳いたい詩魔法ツリーを選択・決定

再詠唱ゲージ:
ゲージが無い場合は、その詩魔法を詠唱する事ができません。ゲージは詩魔法を一度詠唱すると0になり、その後時間で回復していきます。

詠唱を開始!

詩の詠唱と共にバースト値が上昇

◎ボタンを押すと…

詩魔法が発動!

詩魔法のあれこれ

バースト値

バースト値とは、レーヴァテイルの詩に込めた想いの強さを表した数字で、バースト値の上昇と詩魔法の威力が上がるほか、詩魔法自体のレベルアップにも影響します。

詩魔法のレベルアップ

バースト値を一定以上の数値まで溜めるなどする事で、詩魔法を更に上位のものにレベルアップ(進化)させる事ができます。

<詩魔法ツリー「ホーリーバースト」の場合>

初めは「ファイアブラスター」を謳っていますが…

バースト値が溜まると上位の「ランタノール」に進化!

詩魔法選択画面でも詩魔法の進化ツリーが確認できます。

詩魔法の系統

詩魔法には攻撃に使用する「赤魔法」と、戦闘パーティーの回復や補助に使用する「青魔法」の2系統があります。

「赤魔法」…詠唱を開始した後は、発動するまで効果を発揮しません。発動させないと別の詩魔法に変更できません。
「青魔法」…詠唱している間中、効果を発揮します。詠唱中いつでも別の詩魔法に変更できます。

詩魔法とMP

詩魔法を謳う行為はレーヴァテイル自身に負担がかかるため、謳っている間はMPを消費し続けます。
MPが全て無くなった時点で詠唱中の詩魔法は暴発してしまい、大きく威力が下がってしまいます。
詩魔法を謳わないでいれば、MPは自然に回復します。

戦闘の説明

ヒロインとの絆が強さに繋がる！

勝利へのカギは「エモーションインジケーター」と「ハーモニクスゲージ」

エモーションインジケーター <ヒロインの要求を表示>

エモーションインジケーターには、ヒロインの現在の要求が4種類に分けて表示されます。

前衛は3種類の攻撃とケアを駆使して、その想いに応える事ができます。
彼女達の想いをキャッチし、力を合わせて戦いましょう！

前衛にがんばってもらいたい
ハーモニック ⬆＋アクション

前衛が要求に応えた割合

ガンガン攻撃したい
バーステック ⬅＋アクション

自分をいたわって欲しい
ケア ➡＋アクション

要求の方向性
（上下左右の4方向）

後衛2人で協力して謳いたい
サイコロジカル ⬇＋アクション

アクション
前衛（奥側）……■ボタン
前衛（手前側）…✖ボタン

方向キーの上下左右を押しながら、奥側・手前側のアクションに対応したボタンを押す事で、3種類の攻撃とケアを選択・発動させる事ができます。

アタックフェイズ中に前衛がヒロインの要求に応える事ができると、各要求のインジケーターが点灯します。

「BURSTEC」が点灯！

通常攻撃 <ハーモニック> 堅実な頑張りが後衛にも伝わり、パートナー同士の信頼感が上がります。

決死攻撃 <バーステック> 攻撃にかける熱い想いが後衛にも伝わり、現在のバースト値が増加します。

牽制攻撃 <サイコロジカル> 前衛が敵の目をそらす事で、後衛2人は集中して謳う事ができお互いの協調性が上がります。

パートナーを気遣う <ケア> パートナーに寄り添う事で、そのヒロインは安心し精神力（MP）が回復します。

ハーモニクスゲージ <絆の強さを表示>

ハーモニクスゲージには、ヒロイン同士やパートナー（前衛）との絆の強さが波形「ハーモニクス」として表示されます。画面には手前側と奥側の2組分の波形が同時に表示されます。

●ハーモニクスの大小がそのまま攻撃力の大小につながります。ハーモニクスが大きくなると、スキル攻撃などにも変化が!?

ハーモニクス（小）　ハーモニクス（大）

波が小さく、パートナー同士の信頼感は低い。（攻撃力 小）

波が大きく、パートナー同士の信頼感は高い。（攻撃力 大）

前衛がハーモニック攻撃を行う事で前衛への信頼感が増し、波は徐々に大きくなっていきます。

●ヒロイン2人が謳っている場合に、2人の想いが完全に重なる事があります。
この状態を「シンクロニティ」と言い、特殊な合体詩魔法が発動するかもしれません。

2本のハーモニクスが1つに重なる！

前衛がサイコロジカル攻撃を行う事でヒロイン同士が協調しやすくなり、波が徐々に重なっていきます。

ディフェンドフェイズで できる事

ディフェンドフェイズでは、前衛が体を張って敵の攻撃からパートナーを護ることのみ行えます。レーヴァテイルはとてもか弱いので、攻撃をそのまま受けてしまうと大ダメージをおってしまいます。後衛の列に対応したボタンをタイミング良く押す事で、敵の攻撃をブロックできます。
※タイミングの良し悪しで前衛と後衛の受けるダメージ量が変化し、うまく後衛を護る事ができた場合はバースト値が増加します。

ブロックゲージ（奥側）

ブロックゲージ（手前側）

ブロック

奥側……………■ボタン
手前側…………✕ボタン

敵の攻撃をブロックする

ブロックゲージに現れる敵の攻撃タイミングに合わせて、奥側・手前側に対応したボタンを押す事で敵の攻撃から後衛を護る事ができます。

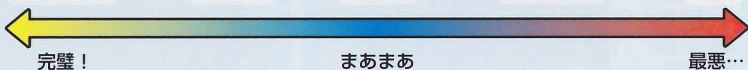
<奥側の後衛を護る場合>

敵の攻撃が奥側の後衛に向けられている！
（緑の線が敵の攻撃タイミングです）

ブロックゲージの最も赤い部分に緑の線が来たタイミングで■ボタンを押そう！

ブロックに成功すればダメージ小＆バースト値アップ！

ブロックの評価

PERFECT	GREAT	GOOD	TERRIBLE	BAD
完璧！		まあまあ		最悪…

戦闘の説明

ステータス異常

戦闘中に敵の特殊攻撃やアイテムによって、毒や眠りなどのステータス異常がおきることがあります。戦闘中だけでなく、戦闘終了後も影響を及ぼすものもありますので、その効果を把握しておきましょう。

<ウイルス>

熱病に冒され、与えるダメージが大幅に低下します。

<ペイン>

神経過敏となり、受けるダメージが大幅に上昇します。

<シック>

身体の治癒能力を極端に低下させ、回復量が大幅に低下します。

<シール>

上位スキルが使用できなくなり、Lv1に固定されます。敵の場合は基本攻撃しか行わなくなります。

<スタン>

敵は次のターンの間、行動不能となります。味方の場合、アタックフェイズの行動時間が大きく低下します。

<戦闘不能>

HPが0になり、戦闘に参加できなくなった状態です。
戦闘終了後に復活します。

これらの状態変化の多くは、戦闘中のターン経過などで一定時間経過すると自然に回復しますが、回復効果のあるアイテムなどを使う事で、すぐに回復させることもできます。
放っておくと思わぬ悪影響を及ぼす事もありますので、なるべく早く回復させるよう心がけましょう。

戦闘結果画面

戦闘に勝利すると、戦闘結果画面が表示されます。
獲得したアイテムもこの画面で確認できます。

△ボタンで画面切り替え

総合成績（ランク）

敵に与えたダメージやブロックの成否などから、戦闘の内容が評価されます。
（良い）S・A・B・C・D・E（悪い）
※ヒロインが参戦してから評価が始まります。

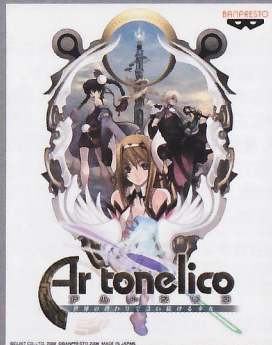
獲得アイテム

戦闘の総合成績が良いほど、アイテムを手に入れる確率が上がります。
（希少）RARE・SEMIRARE・NORMAL（普通）

アルトネリコ総合情報ファンサイト

「アルポータル」

http://ar-tonelico.jp/

アルトネリコの最新情報から総合ファンサイトまで
各種コンテンツが満載!!

PlayStation®2 the Best

少年は少女を護り、
少女は少年のために詩を奏でるー。

アルトネリコシリーズの原点!
アルトネリコ2の舞台とは別の
塔世界で繰り広げられる感動の詩物語。

希望小売価格:2940円
(本体価格 2800円)
SLPS 73249

「澪～ミオ」
～Ar tonelico II Hymmnos Concert Side.蒼(AO)～

多重音楽のパイオニア志方あきこ、包み込む歌声の石橋優子の2人が織りなすヒュムノスワールド。13曲にも及ぶ多重録音を駆使した先駆的なエスノミュージックと、身も心も癒されるヒーリングソングの数々。また、CDのみのボーナストラックも2曲収録。オープニング曲『謳う丘～HarmonicsFRELIA～』から最終戦、世界の真髄に触れる曲まで網羅した、世界観を堪能できる一枚。

発売元：株式会社ハッツ・アンリミテッド
株式会社ガスト
販売元：株式会社エイベックス・ディストリビューション

税込価格：¥3,150 HUCD-10032 **好評発売中!**

幻想系ヒーリングエスノ、ここに極まる。

「焔～ホムラ」
～Ar tonelico II Hymmnos Concert Side.紅(AKA)～

牧歌的エスノの霜月はるか、透き通る歌声のみとせのりこの2人が織りなすヒュムノスワールド。12曲に渡る衝撃的な楽曲。今までのヒュムノスの常識をあらゆる方向に打破した楽曲と、安定した多重録音による楽曲が、絶妙なハーモニーを奏でる究極の一枚。霜月はるかと志方あきこが共演するエンディングテーマ、CDでしか聴けないボーナストラックも2曲収録で、聴き応え抜群。

発売元：株式会社ティームエンタテインメント
株式会社ガスト
販売元：株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション

税込価格：¥3,150 KDSD-10029 **好評発売中!**

インダストリアルエスノ、ここに昇華する。

アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩（メタファリカ） オリジナルサウンドトラック

前作を更に昇華させ、よりエスノ×テクノミュージックカラーが強くなった、究極の世界散歩アルバム。ロストテクノロジーを醸し出す数々の楽曲に、志方あきこ、霜月はるか、みとせのりこの奏でるコーラス曲を30曲以上収録。BGMだけでなくコーラスワークをも堪能できる一枚です。オープニング曲『謳う丘～HarmonicsFRELIA～』、志方あきこ、霜月はるかの共演するエンディングテーマも収録の永久保存版！

発売元：株式会社ティームエンタテインメント
株式会社ガスト
販売元：株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション

税込価格：¥3,360　KDSD-10027-28 **好評発売中！**

ゲームサントラの常識を超越した渾身の一作

満を持して単行本登場！ Ar tonelico II

©あやめぐむ

ただ一つの誓いを胸に、大鐘堂の騎士となったクロア。
しかしその胸の中は、激しく揺れ動いていた。
ゲーム本編のシナリオを再構成し、ゲームの魅力+α
でお贈りする究極のゲームコミック!!
作画を担当するのは、「Ar tonelico-arpegio-」でゲームの世界観を基に新たな物語を紡いだ新鋭あやめぐむが再び担当！

発行：株式会社マッグガーデン
価格：590円（税込）
2007年11月10日 ON SALE!

月刊コミックブレイド 毎月30日発売 株式会社マッグガーデン刊

最速攻略本の「プレイヤーズバイブル」は、冒険の始まりと攻略をバックアップ。これさえあれば旅立ちの準備は万全です！そして『アルトネリコ2』のすべてを知りたい、コンプリートしたいプレイヤーには、徹底攻略はもちろん、詳細なデータ満載の「パーフェクトガイド」が必携です！

貴方の冒険をサポートしてあげるわ。

Ar tonelico II 世界に響く少女たちの創造詩

プレイヤーズバイブル

価格1,050円[税込] **On Sale!**

パーフェクトガイド

価格未定 **12月上旬発売予定！**

発売元：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
本製品は書店でお買い求めください。品切れの場合は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先
エンターブレインストア…E-mail:cs@eb-store.com 弊社サイト…http://www.enterbrain.co.jp/

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、
パッケージには年齢区分マークを表示していますので、ご購入の際ご活用ください。
年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、
それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。
ただし、表示された年齢により購入を規定するものではありません。
なおレーティング制度の詳細については、CEROのホームページをご覧ください。

http://www.cero.gr.jp/　(e-mail) info@cero.gr.jp

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、
プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。
万一、誤動作などを起こすような場合がございましたら、
バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

【故障品について】

お買い上げいただきました商品が正常に動作しない場合や、
何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、
バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、
中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

【お買い上げのお客様へ】

商品についてお気づきの点がございましたら、
バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。

バンダイナムコグループお客様相談センター

東京都台東区駒形1-4-8　〒111-8081　電話 03-3847-6666
電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く) 10時～16時
電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

バンプレストグループテレフォンサービス

ソフトの内容についてのご質問は、バンプレストグループテレフォンサービスにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

電話 03-3847-6320
電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く) 10時～16時
電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

発売元　BANPRESTO　株式会社バンプレスト
コンシューマー ディビジョン
東京都品川区東品川4-12-2　〒140-0002
※バンプレストはバンダイナムコグループの一社です。

SLPS 25819